スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
キャプテン翼V
つばさ
覇者の称号カンピオーネ
LOTERJ UM NIVONANO TODA SEX
取扱説明書
SHVC-AC5J-JPN
©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ

TECMO

このたびはスーパーファミコン用ゲームカセット「キャプテン翼V～覇者の称号カンピオーネ～」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。御使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき正しい使用法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー，ベンジン，アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

Contents 目次

コントローラーの基本操作

Lボタン

味方選手の必殺技を見る（コマンド入力時）

プリセットチームコマンドを解除する（試合中）

Rボタン

味方選手及び相手選手の能力を見る（コマンド入力時）

プリセットチームコマンドを行う（試合中）

✚ボタン

選手の移動（ドリブル時など）

行動の選択（コマンド入力時）

操作選手の切り替え

セレクトボタン

シナリオを飛ばす

スタートボタン

ポーズをかける

チームコマンドのウィンドウを開く

アクティブ行動をする

コマンドの決定
行動の決定
操作選手切り替え（ディフェンス時）

コマンドのキャンセル
ウィンドウを開く

試合中のコマンドは✚ボタンを押しながらⒶ,Ⓑ,Ⓧ,Ⓨのいずれかのボタンを押して決定します。（ボタンと行動の対応は画面に表示されます。これ以外は無効です。）

※前作であったキャプテンモードはありません。

ストーリー

ワールドカップで日本の優勝を夢見る、大空翼。さらなる熱い戦いの場を求め、イタリアに渡った翼を待ち受けていたのは、世界中の現役代表選手が大勢あつまる世界最高峰のリーグ、セリエAだった。名門といわれ、毎年のように優勝争いにからむチームも数多い。

しかし、翼が選んだのは、2部リーグから昇格したばかりの「レッチェ」だった。リーグ戦開幕に先駆けて行われる「カルチョフェスタ」を前にチームに合流し、大会の優勝をめざす。

一方、翼が後にしたブラジルでは、新田がリーグ戦にデビューしていた。しかも、彼は以前とは比べものにならないほどの力をつけていた。ブラジルでは、一部「翼を越えた」との評価もあるほどに・・・。

いったい新田に何があったのか。そしてかつての仲間たちは世界でどのような活躍を見せているのか。

インテグラル・シナリオシステム

今回のキャプテン翼では、ストーリーの中心となる「メインシナリオ」と選手1人1人にスポットを当てた「サブシナリオ」があります。「サブシナリオ」は全部で11個あり、「メインシナリオ」の進行具合によって順次プレイ出来るようになっていきます。

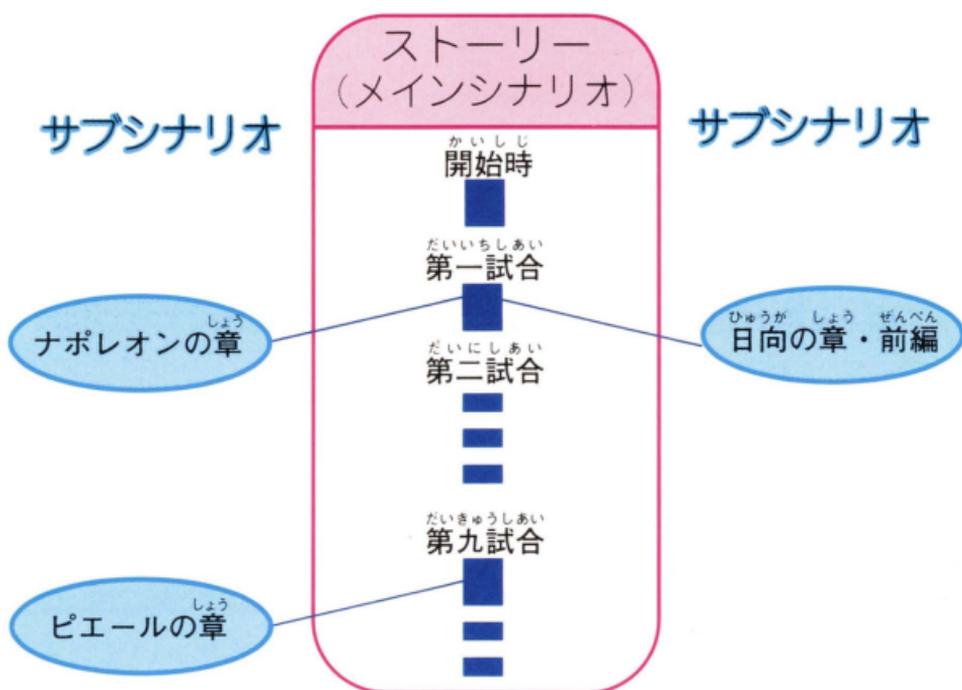
ストーリー（メインシナリオ）

サブシナリオ ｜ サブシナリオ

開始時

第一試合 ― ナポレオンの章（サブシナリオ）／日向の章・前編（サブシナリオ）

第二試合

第九試合 ― ピエールの章（サブシナリオ）

※サブシナリオを始めるには次のようにします。

1. タイトルで「CONTINUE」を選ぶ
2. ファイルを選ぶ
3. サブシナリオを選ぶ

ゲームの始めかた

オープニングデモ、もしくはタイトル画面でスタートを押すと、モード選択ウィンドウが出ます。

KICK OFF

ストーリーモードを最初からプレイします。

CONTINUE

セーブした続きを選びます。
3個のファイルの中からプレイしたいものを選んでⒶボタンを押して下さい。
メインシナリオ、及び現在プレイ可能なサブシナリオが選択できます。

ALL STAR

1試合だけの対戦と8チームによるリーグ戦が出来ます。いずれもプレイヤー同士の対戦が可能です。

ミーティング

試合前にミーティングを行います。
コマンドは✚ボタンの上下で選び、Ⓐボタンで決定します。
(※状況によって選べるコマンドが違います。)

情報

対戦相手チームについて、情報を聞くことが出来ます。しっかりと聞いて、試合に役立てましょう。

選手データ

味方選手と相手選手の個々の能力を確認することが出来ます。
✚ボタンの上下で選手を選んで、Ⓐボタンで能力・必殺技を確認できます。また、Ⓛ・Ⓡボタンでページをめくって控え選手の能力値を見ることができます。

能力値の見方

	名前	意味
K	キック	キック力
H	ヘッド	ヘディング力
C	ボールコントロール	ボールコントロール
R	ラン	ドリブル力
A	アタック	ディフェンス力
D	ダッシュ	低い浮きダマでの技の巧みさ
J	ジャンプ	高い浮きダマでの技の巧みさ
G	グラウンド	地上での技の巧みさ

リーグデータ

「ALL　STAR」のリーグ戦モードで選択できます。
Ⓐボタンで試合の日程表や勝敗表が確認できます。

F・G：得点

A・G：失点

D・G：得失点差

チーム戦術

ポジションチェンジ

スタメンとリザーブの中で、ポジションチェンジ及びメンバーチェンジをします。

1.ポジションを替えたい選手を選びⒶボタン

2.その選手と入れ替える選手を選んでⒶボタン

ミーティングでは何人でもメンバーチェンジ出来ますが、ハーフタイムや試合中のメンバーチェンジは**3人までしか出来ません**。

なお、シナリオ後半の日本のみ「スタメン」「リザーブ」以外に「ベンチ外選手」のウィンドウが現れます。選手の入れ替え方法は同じですが、この「ベンチ外選手」はその試合に出せません。

フォーメーション

５種類のフォーメーションの中から１種類、✚ボタンで選んでⒶボタンで決定します。

(a) 4：3：3

オーソドックスなフォーメーション。７番、１１番がウィングになり、センターリングからシュートを狙う戦法に適している。

(b) 4：4：2

ツートップの９番、１１番によるカウンターアタックを仕掛けやすい。４枚のＭＦのうち８番がディフェンシブハーフとなる。

(c) 3：5：2

近代的な攻撃型フォーメーション。５枚のＭＦにより中盤は支配しやすい。但しＤＦが３人なので、守備にやや不安がある。

(d) 3：4：3

最も近代的なフォーメーション。３人のＦＷと４人のＭＦで攻撃力は高いがＤＦは３人なので、ＭＦ４人に高い能力と体力が要求される。

(e) 5：4：1

守備重視のフォーメーション。攻撃はほとんど期待できない分、守備は堅い。ＦＷに相当高い能力を持った選手がいるなら、試してみるのもいいだろう。

ディフェンスタイプ

3パターンの守り方から1種類、✚ボタンで選んでⒶボタンで決定します。

(a) ノーマルタイプ

プレスとカウンターの中間的な守り方。

(b) プレスタイプ

中盤から積極的にボールに向かっていく。ボールを奪われても短時間で奪い返しやすくなる。
ドリブルが多いタイプの相手に適しているが、パスによる速攻を受けると脆い。

(c) カウンタータイプ

中盤はあまりチェックにいかず、ゴール前の守りを固める守り方。
相手の速攻に対しては強く、こちらもカウンターを仕掛けやすいものの、中盤が支配されシュートも受けやすい。

マーク

味方の選手に相手の選手をマークさせます。通常、マークはマンツーマン（相手1人に対して味方が1人マークする）で行います。

1. マークさせる味方選手を選んで
Ⓐボタン

2. マークしたい相手選手を選んで
Ⓐボタン

ファイル

これまでのデータを保存します。ファイルはシナリオモードで3つ、「ALL STAR」のリーグ戦では1つです。✚ボタンで選んでⒶボタンで決定します。

オプション

従来までの「翼」の試合では何かコマンドを入力したい時、Ⓑボタンでウィンドウを開いてから行っていましたが今回ではこの方法に加えて、ボタン一回で入力できる「アクティブプレイ方式」を搭載しています。アクティブプレイには次の3種類があります。

アクティブオフェンス

自分がフリーでボールをドリブルしている時Ⓨボタンを押すだけでオフェンス行動ができます。

以下のものから1つ、使いたいプレイを✚ボタンで選んでⒶボタンで決定します。

パス	画面内の味方選手にショートパスをします。パス相手は、✚ボタンの入力方向にいる選手が自動的に選択されます。
ワンツー	画面内の味方選手と壁パスをします。パス相手選手は、ドリブル選手に最も近い選手が自動的に選択されます。
シュート	自動でコースを選び、ノーマルシュートをします。必殺シュートを持っていても使いません。シュートコースについては「オフェンス時の操作（p.16）」を見てください。
必殺シュート	その時点で使える最も強い必殺シュートを放ちます。
ドリブル	Ⓨボタンを押している間、相手に囲まれても自動でドリブル突破していきます。但し相手の能力が高ければ取られてしまいます。

アクティブディフェンス

ボールを持っている敵選手に近づいて、自分が点滅した時Ⓨボタンを押すと、敵選手にスライディングタックルをします。

※アクティブディフェンスは、タックルのみです。
　必殺タックルを持っていても使いません。

プリセットチームコマンド

選手を動かしている時、Ⓡボタンを押すとチームコマンドが起動します。Ⓛボタンを押すと起動していたチームコマンドを解除します。

オフェンス用とディフェンス用をそれぞれ以下のものから１つずつ、割り当てることができます。使いたいコマンドを✚ボタンで選んでⒶボタンで決定します。コマンドの内容は「チームコマンド」(p，２５参照)で解説します。

１ ラインおしあげ（ＯＦ／ＤＦ時）
２ じどうドリブル（ＯＦ時）
３ オーバーラップ（ＯＦ時）
４ カテナチオ（ＤＦ時）

※「雪崩攻撃」「ファストブレイク」はプリセットチームコマンドでは指定できません（p，２５参照）。

これらの簡易入力機能を使うと、よりスピーディに試合を進めることが出来ます。但し、ガッツはきちんと消費してしまいますので残りガッツには十分注意してください。

キックオフ

ミーティングを終了し、試合を始めます（p.１５参照）。

キックオフ

ミーティング画面で「キックオフ」を選ぶと試合開始です。

画面表示のみかた

前半（1st）・後半（2ND）延長（EX）表示

チーム名とスコア（左が1Pチームです）

現在の試合の残り時間

操作中の選手名とポジション

残りガッツ

敵選手名とポジション

フィールドの全景と各選手の現在位置

オフェンス（攻撃）時の操作

ドリブル時

ボールをキープしている選手を✚ボタンで操作して下さい。

画面下部のレーダー上では⚽で表示されます。

ドリブル中に他の行動をしたいときは、Ⓑボタンを押して**オフェンスコマンドウィンドウ**を呼び出せます。

さらにⓇボタンで**プリセットチームコマンド**を行い、Ⓨボタンで**アクティブオフェンス**を行います。

敵に囲まれた！

敵に囲まれると自動的にコマンドウィンドウが開きます。必殺技が使える場合には、✚ボタンを押している間、その行動で使える技のガイドが表示されますので、使いたい技のボタンを押してください。

例　ドライブシュートの使い方

✚ボタンの右を押します。

押している間、その行動に対応した必殺技のガイドが出ます。ドライブシュートはⒷなので、**✚ボタンの右を押しながら**Ⓑボタンを押しましょう。

ドリブル　：ドリブルを続けます。囲まれた時はドリブルで相手を抜きます。

パス　：カーソルを✚ボタンで動かしてパス先を選び、Ⓐボタンで決定してください。(Ⓧボタンを押しながら✚ボタンを動かすと、すばやく操作できます。)
パスは直接味方に送ったり、誰もいないオープンスペースに出すことが出来ます。

オープンスペースに出たパスは一番近い選手がボールを取りに向かいます。
なお、相手ペナルティエリア内へのパスは、高いパスか低いパスかを選択する事が出来ます。
✚ボタンでの上下とⒶボタンで決定してください。

ワンツー　：味方と壁パスを交換して相手を一気に抜き去ります。
カーソルを✚ボタンで動かしてパス相手を選びⒶボタンで決定します。味方が近くにいないときはワンツー出来ませんので他のコマンドを選びなおして下さい。
なお、リターンパスが相手ペナルティエリア内に入るときはボールの高さはランダムで決定されます。

シュート　：相手ゴールを狙ってシュートを放ちます。シュートがノーマルの時は、ゴールのどのあたりを狙って打つかコースを選択できます。✚ボタンで**「ひだりスミ」「まん中」「みぎスミ」**の中から１つ選んでⒶボタンで決定します。

浮きダマに合わせたとき

ペナルティエリア内で味方が浮きダマに合わせると、浮きダマに対するコマンドウィンドウが開きます。
行動の内容は敵、味方どちらのペナルティエリアにいるかで違います。
なお、浮きダマには「高い」「低い」の2種類の高さがあります。

自陣

トラップ：　合わせたボールをいったん止めて、キープします。

クリア　：　攻め込まれて危険な状況の時、とりあえず大きく蹴りだして回避します。但し、蹴りだしたボールはこぼれダマになり、誰が拾えるか分かりません。

シュート：　相手ゴールを狙ってシュートを放ちます。シュートがノーマルの時は、ドリブルからのシュートと同様ゴールのどのあたりを狙って打つかコースを選択できます。
選手は高い浮きダマと低い浮きダマとでは使えるシュートが異なります。

パ　ス：ドリブルからのパスと同様です（p.17参照）。

スルー：ボールを取るフリをして、後方にそらすトリックプレイです。これによって相手キーパーのバランスを崩すことが出来ます。このコマンドを選ぶとフィールド上にスルーした場合のボールのコースが表示されます。ボールは一番近い選手がフォローしますので、コース通りでよければⒶボタンで決定してください。Ⓑボタンでキャンセル出来ます。

相手キーパーと対決だ！

相手ゴール前まで持ち込んでキーパーと接触すると、キーパー対決用のコマンドウィンドウが開きます。

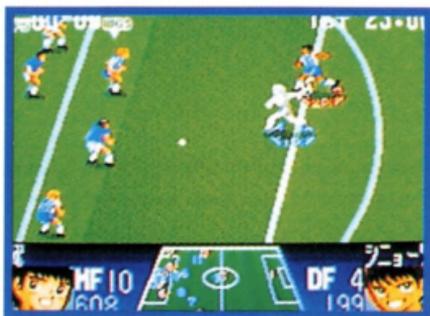
ドリブル：ドリブルしてぬきさります。ぬいた後は落ちついてシュートしましょう。

シュート：ドリブルからのシュートと同じです。

パ　ス　：ドリブルからのパスと同じです。

ディフェンス（守備）時の操作

敵選手ドリブル時

画面内の味方選手を✚ボタンで操作してください。操作選手はⒶボタンで切り替えることが出来ます。画面下部のレーダー上では点滅して表示されます。

操作選手がドリブル選手に近づくと、点滅します。これは、相手に対して何らかの行動をとれる範囲に入ったことを示します。

ここでⓎボタンを押すとアクティブタックルが出来ます。Ⓑボタンを押すとコマンドウィンドウが開きます。また、Ⓧボタンでチームコマンドウィンドウを呼び出せます。さらにⓇボタンでプリセットチームコマンドを行います。

Ⓑボタンを押さずにさらに相手に接近すると、強制的にコマンドウィンドウが開きます。

タックル　：スライディングタックルをして、ボールを奪いにいきます。敵のドリブルに対して有効です。

カット　：相手のパス・シュートに有効です。成功すればパスを奪い取ったり、シュートを防いだり威力を弱めたり出来ます。

せりあい　：スタンディングタックルをして、相手からボールを奪い取ろうとします。反則をとられる危険はありませんが、タックルに比べて奪い取るのにやや時間がかかります。

うごかない：何もディフェンス行動をとりません。ガッツが少し回復します。

浮きダマに合わせた敵を囲んだ時

敵が浮きダマに対して何かプレイしようとしたとき、それを阻むコマンドが選択できます。行動の内容は敵、味方どちらのペナルティエリアにいるかで違ってきます。

フォロー　：浮きダマの取り合いには参加しませんが、こぼれダマを拾いやすくなります。

クリア　：相手のシュートに対して特に有効です。成功しても大きく蹴りだしてしまうので、ボールは誰が拾えるか分かりません。

カット　：相手のパスに対して特に有効です。成功すればインターセプト出来ます。

せりあう　：相手と競い合って、シュート、パス、トラップ等の行動を封じます。成功するとこぼれダマになります。

味方のキーパーが浮きダマを囲んだとき

ペナルティエリア内では、時々キーパーが浮きダマを囲むときがあります。

とびだす：飛び出してボールをキャッチします。成功すればマイボールに出来ますが、失敗するとゴールががら空きになってしまいます。

みがまえる：身構えて相手のシュートなどの行動に備えます。

とびだす

みがまえる

キーパーが相手と1対1になったとき

相手がドリブルでゴール前までせめこんできたときに、キーパーが囲むことがあります。

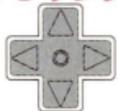
ドリブルをとめる：相手がそのままドリブルで抜こうとしたときに有効です。

シュートをふせぐ：相手がシュートしてきたときに有効です。

ドリブルをとめる

シュートをふせぐ

相手がシュートしたとき

相手がシュートしたらキーパーの出番です。
コマンドはキーパーの「ポジショニング」で変わってきます。コマンドは以下の3パターンに変化します。
シュートが必殺技の時は、必ず2のコマンドになります。
（シュートコースは無関係です）

（注意）キーパーがシュートボールからあまりに遠いところにいるとコマンド入力ができなくなってしまいます。

パンチング

比較的高い確率でシュートを防げます。但しボールは弾かれてこぼれダマになるので再びゴールを狙われる危険があります。

キャッチング

シュートを防ぐ確率はパンチに比べて低いですが、成功すれば確実にボールをキャッチし、味方にボールを送れます。
シュートがキーパーの横を狙われた時は必殺技も使えます。正面の時は必殺技は使えません。

ブロック

かなり高い確率でシュートを防げますが、ボールはキーパーの正面に転がります。シュートがキーパーの正面に来たときのみ使えます。

ダイビング

シュートがキーパーから遠いところを狙われた時のコマンドです。防ぐ確率はそこそこありますが、成功してもキーパーは倒れてしまいます。

必殺セーブ

必殺技を持っているキーパーのみ使えます。通常のキャッチングよりも防ぐ確率が高くなります。

チームコマンド

試合中、Ⓧボタンを押すとチーム全体に指示が出せるコマンドが使えます。これらのコマンドは試合前にⓇボタンに割り振ることも出来ます。（試合内にⓇボタンに割り振ったものを**「プリセットチームコマンド」**といいます。）

1.ライン押し上げ（ＯＦ／ＤＦ時）

ディフェンダー全員がラインを揃えます。揃った状態で再度Ⓡボタンを押すと、少しずつ相手ゴールの方向へライン移動します。

2.カテナチオ（ＤＦ時）

ディフェンダーが自軍ゴール前の守りを徹底的に固めます。

3.雪崩攻撃（ＯＦ時、松山のみ使用可能）

チーム一丸となって相手ゴールに攻めかかります。全員のドリブル力が上昇します。

4.ファストブレイク（ＯＦ時、三杉のみ使用可能）

チーム全体のスピードが上がります。パス能力も上昇します。

5.オーバーラップ（ＯＦ時）

ディフェンダーが１人、オーバーラップしていきます。ウィンドウを開いて決定したときは、誰をオーバーラップされるのか選んで下さい。**プリセット**の時は、試合前にオーバーラップする選手を予め設定しておきます。

6.自動ドリブル（ＯＦ時）

今ドリブルしている選手の移動をコンピュータにまかせ、別の選手をレーダー上で操作します。ドリブル選手は相手ゴールに向かっていきます。囲まれてもドリブルしかしません。
ウィンドウを開いて決定したときは、誰を操作するのか選んでください。プリセットの時は、試合前に操作する選手を予め設定しておきます。

※雪崩攻撃とファストブレイクは**プリセットチームコマンド**ができないので注意してください。

※「ＯＦ時」・・・オフェンス時セレクトできるコマンド
「ＤＦ時」・・・ディフェンス時セレクトできるコマンド

Chapter 10 セットプレイ

試合内のハーフタイム時や、得点時、反則発生時、ボールがフィールド外に出たときなど試合が中断したときは、チーム戦術を変更できます。
ポジションやメンバーを変更したいときは✚ボタンで「戦術変更」を選んでⒶボタンで決定します。チーム戦術等の変更方法はミーティングと同じです。
「試合再開」を選ぶと試合を再開します。

ボールがフィールド外に出た場合、出た場所・出した側によって、コーナーキック・スローイン・ゴールキックのいずれかのセットプレイで試合が再開されます。また、反則が発生したときには反則を受けた側にフリーキックが与えられます。フリーキックには「間接フリーキック」と「直接フリーキック」があります。

間接フリーキック

攻撃側がオフサイドを犯した場合、守備側に与えられます。
(キッカーは直接ゴールをしても得点にはなりません。)

直接フリーキック

守備側がドリブル選手に対してキッキングを犯した場合、攻撃側に与えられます。守備側が自陣ペナルティエリア内でキッキングすると攻撃側にペナルティキックが与えられます。
(キッカーは直接ゴールをしても得点になります。)

ルール解説

オフサイド：相手陣内での攻撃時、ボールより前にいて前方に相手選手が1人しかいないような味方選手にパスを出すとオフサイドになります（p.47参照）。

キッキング：ドリブル選手にタックルした時ボールでなく相手の足にタックルしてしまうとキッキングの反則になります。また、ドリブル選手の後ろからタックルすると、正面からタックルするよりキッキングの確率が高まります（バックチャージ）。

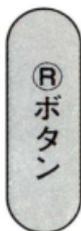
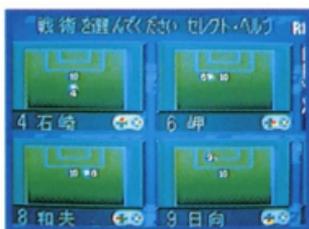
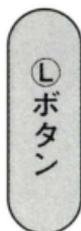
☆セットプレイの戦術セレクトについて

翼Ⅴでは、コーナーキック・一部の直接フリーキックで「戦術セレクト」を行います。
これは連続した行動を1回のコマンドセレクトで行えるようにしたもので、よりスピーディな展開が楽しめます。
1回のセットプレイ中、攻撃時は8つ、守備時は4つの戦術から1つ選択できます。画面には4つずつ表示されますので、残りの4つから選びたいときは，Ⓛ,Ⓡボタンで画面を切り替えてください。
画面に表示された戦術からのみ選択できます。

戦術の選び方

攻撃時

自分が行いたいプレイを8つのうちから1つ選択します。
各戦術の下に表示されるコントローラー入力ガイドに従って、✚ボタンとボタンの組み合わせで決定してください。
どのようなプレイなのか詳しく知りたいときは、セレクトボタンを押すと解説文が表示されます。

攻撃時の戦術セレクト

守備時

攻撃側が使ってくると思われる戦術を予想して、4つの戦術の中から選んでください。

選択方法は攻撃時と同じです。予想が当たれば、そのセットプレイでは危機は回避できるでしょう。予想が外れると守備側にとって最大の危機が訪れます。

守備時の戦術セレクト

※なお、戦術セレクトタイプのセットプレイでは、キッカーは必ず１０番になります。別の選手に蹴らせたい時は、「戦術変更」画面で事前にポジションチェンジしておいてください。また、選べる戦術はセットプレイの種類や場所によって変化します。

コーナーキック

コーナーキックでは必ず戦術セレクトになります。

フリーキック

相手ゴールから遠い場合はパスカーソルが出ますので、パス先を✚ボタンで選んでⒶボタンで決定してください。なお、この場合のキッカーはキッキングを受けた選手か、オフサイド後であればボールに一番近い選手になります。

ペナルティキック

味方のペナルティキック

誰がキックするのかを選びます。左の画面になったら、どの方向に蹴るか✚ボタンとⒶボタンで決定します。

敵のペナルティキック

キーパーのジャンプする方向を✚ボタンとⒶボタンで決定します。

※ペナルティキックでは、ボールを蹴った方向とキーパーのジャンプした方向が同じだった場合でも、シュートが成功することがあります。

ＰＫ合戦

同点のまま時間切れになると、ＰＫ合戦で試合の勝敗が決まります。

ＰＫ合戦では、両チーム５人ずつが交互にシュートして、多く得点した側の勝ちです。

写真の画面になったら５人のＰＫメンバーを選んで下さい。選び終えたらⒶボタンを押して下さい。ＰＫ合戦開始です。

ＰＫでの行動はキッカー及び、ゴールキーパー共に✚ボタンとボタンで決定してください。

オールスターモード

本編のストーリーと離れて、好きなキャラクターやチームを使って友達との対戦やリーグ戦を行うことができます。

VS・MODE

1試合限りのモードです。

リーグ戦

全8チームで2回戦の総当たりリーグ戦を行います。プレイヤーは1～8人まで参加可能です。途中経過をセーブしておけます。

選手のエディット（オールスターモードのみで使えます。）

プレイヤーのオリジナルキャラクターを作成します。全部で14人作成可能です。作ったキャラクターは試合で使うと成長していきます。

VS・MODE

（1）プレイ方法を選択します。

1P VS CP：コンピューターとの試合です
1P VS 2P：友達との対戦プレイです。

（2）試合をするチームのタイプを選択します。

クラブチーム：街に根付いたプロチームです。
ナショナルチーム：各国の代表選手によるチームです。
エディットチーム：プレイヤーが好きな選手で編成したチームです。能力値一覧を参考にして選びましょう。

※これらのチームの中には本編のストーリーで登場するまで使えないものもあります。

能力値の見方

	名前	意味
K	キック	キック力
H	ヘッド	ヘディング力
C	ボールコントロール	ボールコントロール
R	ラン	ドリブル力
A	アタック	ディフェンス力
D	ダッシュ	低い浮きダマでの技の巧みさ
J	ジャンプ	高い浮きダマでの技の巧みさ
G	グラウンド	地上での技の巧みさ

(3) チームまたは選手の選択方法を決定します。

マニュアル：プレイヤーが自分自身で選びます。
オート　　：コンピューターが適当に選択します

(4) 試合時間を決めます。

試合のながさ：ハーフの時間を10分～45分まで5分刻みで設定出来ます。✚ボタンの上下で数字を変えてください。

(5) 試合に使用するチーム（エディットチームの場合は選手）を選びます。（マニュアルに選択にしたときのみです。）

左側のウィンドウに選択できるチーム（選手）が表示されますので✚ボタンの上下で選択してⒶボタンで決定してください。Ⓛ・Ⓡボタンで別のグループを表示できます。

(6) 試合チームが決定すると、ミーティング画面になります。後は通常の試合と同じです。

リーグ戦（8チームによるチーム戦です。）

（1）リーグ戦に参加するプレイヤーの数を決めます。最大8人まで参加できます。

プレイヤーのかず：✚ボタンの上下で数字を変えて下さい。

（2）リーグ戦を行うチームのタイプを選択します。

クラブチーム　：街に根付いたプロチームです。
ナショナルチーム　：各国の代表選手によるチームです。

※これらのチームの中には本編のストーリーで登場するまで使えないものもあります。また、エディットチームでの参加は出来ません。

（3）試合時間を決めます。

試合のながさ：ハーフの時間を10分～45分まで5分刻みで設定出来ます。✚ボタンの上下で数字を変えてください。一度設定するとリーグ戦の途中で変更することはできません。

（4）リーグ戦で使用するチームを選びます。

左側のウィンドウに選択できるチームが表示されますので✚ボタンの上下で選択してⒶボタンで決定してください。Ⓛ・Ⓡボタンで別のグループを表示できます。右側に選手名が表示されます。（必ず8チーム参加させてください。）

参加プレイヤー1人目からチームを決めてください。全員決まったら、各チームに監督名をつけることができます。名前の付け方は3.選手のエディットで説明します。

（5）以上が決定されると対戦表示→ミーティングとなります。

対戦表の上のチームが1P側コントローラー、下のチームが2P側コントローラーを使って下さい。

選手のエディット

○ＰＣをつくる

（１）ＰＣの顔を決めます。

８タイプの顔の中から✚ボタンで選んでⒶボタンで決定します。どの顔を選ぶかによって、使える技も決まってきます。

（２）ＰＣの名前を入力します。

名前はひらがな・カタカナ・アルファベットで８文字まで付けられます。セレクトボタンで切り替えてください。Ⓐボタンで文字を決定します。Ⓑボタンで１文字戻ります。またⓁ・Ⓡボタンで入力場所が左右に移動します。**「おわり」**を選ぶと登録完了です。

（３）ＰＣの能力を決定します。

✚ボタンの上下で項目を変更し、左右で設定します。
全て決定したら作成したＰＣを使用するか決めて下さい。使用するときは自動でセーブされます。使用しないときは初めから設定しなおします。また、**ＰＣは１４人までしかセーブ出来ません**。新たに登録したいときはどれか消去してください。

スピード　　　　：走る速さです
ラフプレイ　　　：反則を犯す確率です
ボーナスポイント：能力値に割り振ることができる数値です。

○ＰＣをけす

セーブしたオリジナルキャラクターを消します。✚ボタンで消したいＰＣを選んで下さい**（一度消したＰＣは復活できません）**。

2P対戦

試合中の操作方法はコンピューター対戦時と全く同じです。但し、必殺技のガイドウィンドウの出方が違います。

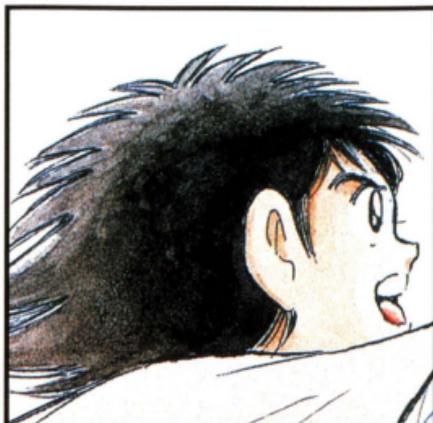
必殺技ガイドウィンドウの出し方

コマンド入力時、**✚ボタンを押さずに、**Ⓛボタンを押してください。その時に使える必殺技のガイドが表示されます。もう一度押すと消えます。

※2P対戦ではガイドウィンドウ表示中はコマンド入力できませんので、コマンドを決定したいときはⓁボタンをもう一度押してください。ボタンと技の対応は、ガイドウィンドウ表示中にしっかりと確認しておきましょう。

囲まれた時のコマンド入力は、守備側が先に行い、攻撃側が後に行います。
「キャプテン翼」ではサイドチェンジはありません。1P側コントローラーのプレイヤーが右から左へ攻めます。

キャラクター紹介

大空　翼
ＭＦ
レッチェ

ブラジルでプロになった翼は「ワールドカップで優勝する」という夢を現実のものとするため、世界中から一流選手が集まるというイタリアのリーグ、セリエAに活躍の場を求めた。名門チームがひしめく中、翼が選んだのは今年セリエＢから昇格してきたばかりのチーム、レッチェだった。他の多くのチームが外国人助っ人を使っている中、レッチェはイタリア人だけで戦ってきた。その伝統が翼におおきくのしかかろうとしている・・・。

カルネバーレ
ＦＷ
レッチェ

レッチェが外国人の力なしでセリエAに昇格したことに強い誇りを感じている。そのため、外国人である翼を嫌っている。豪快なパワープレーを得意とする。

マンチーニ

MF　レッチェ

人柄の良さで、レッチェのキャプテンを務める。チームが勝ち抜くためには翼が必要であることを誰よりも感じている。

シニョーリ

MF　パルマ

イタリアリーグに突如現われたスーパープレイヤー。チームワークを全く度外視したプレイで相手チームからゴ

ールを奪いまくる、卓越した個人技をもつブラジル人。まだ１６才だが代表候補になっている。

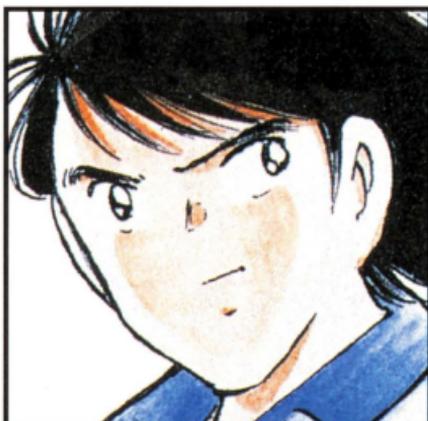
ジョアン

新田専属コーチ

サンパウロに入団した新田の個人コーチを務める。サッカーのコーチングを一種の芸術と考え、卓越した個人技を持つ「作品」を作ることに全てを賭ける。シニョーリもジョアンの「作品」の一つである。翼の師・ロベルト本郷はかつての愛弟子。

若林　源三
GK
ハンブルガーSV

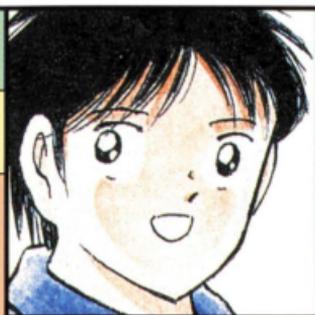
「G・S・G・K」の異名を取り、「ペナルティエリア外からのシュートではゴールできない」という伝説まである。ドイツのブンデスリーガでもNO.1キーパー。その余りの鉄壁さに、最近少々物足りなさを感じ始めている。

日向　小次郎
FW
ユベントス

強力な足腰から繰り出されるシュートは破壊力NO.1。翼の最大のライバルでもある。メキシコでの修業後、イタリアに渡ってさらに己を磨く。

岬　太郎

ＭＦ　パリ

南葛高校卒業後、再びフランスに渡って活躍を続けている。
今年のリーグ戦でも岬の活躍によって、優勝をほぼ手中におさめている。だが、第二位につけているピエール率いるボルドーが急接近してきていて予断は許されない。

三杉　淳

選手兼コーチ

心臓病のハンデの為、１試合フルに戦えないが、サッカーセンスは抜群である。
あまり酷使すると、次の試合に完全な状態では出られなくなるので注意して起用しよう。

若島津　健

ＧＫ　ユベントス

空手の技を応用したセービングが得意な反射神経抜群のキーパー。
日向とともに、メキシコで修業した後イタリアに渡る。

必殺技一覧表

選手名	必殺技（+必要な相手）	消費ガッツ
大空翼	ドライブパス	40
	ヒールリフト	90
	クリップジャンプ	110
	ゴールデンコンビ（+岬）	200
	オーバーヘッドキック	160
	ドライブシュート	180
	ドライブオーバーヘッド	250
	ツインシュート（+岬）	250
	サイクロン	330
日向小次郎	強引なドリブル	60
	東邦コンビ（+沢田）	150
	タイガータックル	180
	タイガーショット	200
	ネオタイガーショット	260
	タイガーオーバーヘッド	270
	ライトニングタイガー	330
岬太郎	オーバーヘッドキック	160
	ゴールデンコンビ（+翼）	200
	オーバーヘッドツイン（+翼）	250
	ツインシュート（+翼）	250
	ジャンピングボレー	300
石崎了	ヤマザルバスター	180
	ヤマザルタックル	200
	顔面ブロック	400

選手名	必殺技（+必要な相手）	消費ガッツ
三杉淳	オーバーヘッドキック	160
松山光	イーグルタックル	200
	イーグルショット	270
新田瞬	隼シュート	180
	隼ボレーシュート	250
立花政夫+和夫	ジェミニアタック	150
	スカイラブカット	180
	スカイラブタックル	200
	スカイラブハリケーン	250
	ツインシュート	250
	スカイラブツイン（+次藤）	270
次藤洋	強引なドリブル	60
	佐野とのコンビプレイ（+佐野）	180
	パワータックル	200
早田誠	カミソリパス	40
	カミソリシュート	180
	カミソリタックル	200
カルツ	ハリネズミドリブル	60
ピエール	エッフェル攻撃（+ナポレオン）	150
	スライダーシュート	180
	スライダーキャノン(+ナポレオン)	270
	ジャンピングボレー	300
ナポレオン	エッフェル攻撃（+ピエール）	150
	スライダーキャノン(+ピエール)	270
	キャノンシュート	300

選手名	必殺技（+必要な相手）	消費ガッツ
ディアス	ドライブシュート	180
	バナナシュート	200
	前転シュート	260
	サイクロン	330
シュナイダー	ファイアーショット	260
	ネオファイアーショット	330
サンターナ	分身ドリブル	60
	ミラージュシュート	300
ストラット	メガロゾーンシュート	300
ミハエル	ローズダンサー	60
	ローズバスター	200
若島津健	三角跳び	200
	浴びせ蹴り	200
ヘルナンデス	黄金の右腕	200
ゲルティス	ダークイリュージョン	200
バモラ	ビッグハンドキャッチ	200
シューマッハ	ミラクルウォール	200

表(ひょう)は、ほんの一部(いちぶ)の必殺技(ひっさつわざ)です。(始(はじ)めから使用(しよう)できない必殺技(ひっさつわざ)もあります。)
ストーリーが進(すす)むと新(あら)たな技(わざ)を身(み)につける選手(せんしゅ)もいます。

ワンポイント・アドバイス

1キーパーのポジショニング!!

P.23にあるように、キーパーのコマンドはその時のシュートに対するポジション取りで決まり、かなり分の悪いコマンドを使わなければならない状況に陥ってしまうことがある。これを防ぐには「判断力」のいいキーパーを使って、的確なポジショニングを取らせろ！
「判断力」が良くなくても、多くの試合に出場させ経験を積ませることで良くなってくるぞ！

2味方選手の特徴を生かせ!

相手ペナルティエリア内へのパスは、ボールの高低を選ぶことが出来る。この時、高い浮きダマが得意な選手には高いパスを出し、低い浮きダマが得意な選手には低いパスを出すようにすれば、ゴール前でのチャンスはグーンと広がるぞ！

3個人技に頼りすぎるな!

1人の選手にキープさせたままにすると、その選手の体力は消耗するペースが速くなり、大事なところで技が使えなくなってしまうぞ。うまくパスを使って「チーム」で攻めよう。

4判断力のいいキーパーの攻略だ!!

ポジショニングの的確なキーパーには正面からいくだけではダメだ。ボールを速く回しバランスを崩させシュートコースを作ろう。必殺技を使ってみるのも手だ！

5相手のセットプレイ戦術を読め!!

強いチームには要になる選手がいるケースがある。ドリブル中、顔アップが表示されたら要注意。セットプレイでもその選手に合わせてくる確率が高いぞ！

6オフサイドトラップを掛けろ!!

チームコマンドのライン押し上げをうまく使うと、相手をオフサイドの位置に誘いこむ事ができる。パスが多いチームには効果的だ。但し、相手の中には位置を良く確認してオフサイドの時にはパスを出さずドリブルで突破してくる選手もいる。こうなったらラインを上げていたことが逆に仇になってしまうので過信は禁物だぞ！

なお、ライン押し上げは、「プリセットチームコマンド」に割り当てると、Ⓡボタンを連打するたび、どんどんディフェンスが上がってくるぞ！

プレゼントのお知らせじゃ！！

やあ、みなさん！今回はテクモの「キャプテン翼V」を買ってくれてどうもありがとう！そんなみなさんのためにプレゼントを用意したぜ！高橋陽一先生描き下ろしジグソーパズルを抽選で８００名様にプレゼントするのでじゃんじゃん応募してくれ！

<応募方法>

このページ下部の応募用紙に必要事項を記入して官製はがきの裏側の上半分にしっかり貼ってね。下半分にはゲームの感想も忘れずに書いてください。〆切は１２月末日消印有効だ！

送り先　〒１０２東京都千代田区九段北４－１－９　ＭＳビル５Ｆ
テクモ株式会社
「当ててやるぜ！！」係

※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

✂ キリトリ線

キャプテン翼Vプレゼント応募用紙

氏名	年令
	学年
住所　□□□-□□	
電話番号　　－　　－	
テクモニュースの会員に加入しましたか？ はい　・　いいえ	

✂ キリトリ線

↓はがきの余白にゲームの感想を書いてね！

「キャプテン翼V」に関する質問がある方は必ず、住所・氏名・年齢・電話番号を記入の上、はがきでお願いします。直接電話をしていただいてもお答えできません。
お便り、イラスト等は、下記住所へお願いいたします。

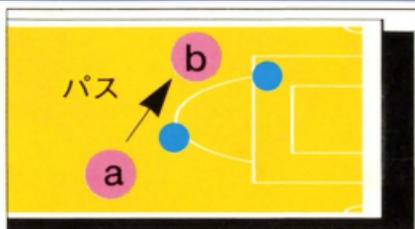
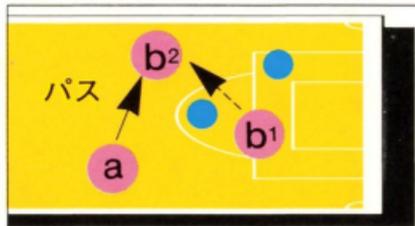
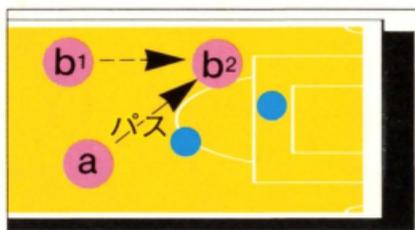
<送り先>

〒102　東京都千代田区九段北4－1－9
MSビル5F　テクモ株式会社
「テクモニュース係」

のりしろ

ロベルト本郷のサッカー教室

今回は特別に「オフサイド」について具体的な例を挙げてみよう●が敵でⓐとⓑが味方だ。

bの前に敵が一人しかいないとオフサイドだ！

aがパスしたときbはb1のところにいてb2の所で受け取った。オフサイド判定はパスを出したときにされるので戻ってもオフサイドだ！

aがパスしたときbはb1の所にいてb2の所で受け取った。パスしたときbはオフサイドではないのでセーフだ！

このようにオフサイドはパスコマンドを決定したときの**位置関係**で決まるのでレーダーをよく見てプレイしよう！

おことわり

※できるだけ実際のサッカーのルールに合わせていますが、ゲームの性質上、異なる部分もあります。
※ゲーム内の時間は実際の時間と異なります。
※必殺シュートやスカイラブなどの必殺技は実際には大変な危険を伴います。くれぐれも真似などして遊ばないようにしてください。